

GRAVE BUSINESS

Dans un passé fort lointain, le maître vous a appris le noir secret de la résurrection alors, tant que vous avez des morceaux de corps frais et disponibles, vous ne pouvez plus périr, de même que vos loyaux sbires (étrangement plus fidèles d'ailleurs depuis leur zombification). Mais le maître est mort! ... à nouveau. Et cette fois ces viles mecreants ont prit la précaution supplémentaire de séparer et enterrer les différents morceaux de sa dépouille non-vivante.

Dans cette terrible époque, d'aucun doit savoir veiller sur les siens et lui-même. Vous êtes un nécromancien, un des plus dangereux de tous ; vous êtes un nécromancien avec un « business plan ». Vos zombis profaneront des tombes, y voleront les biens précieux qui s'y trouvent ainsi que des morceaux de cadavres nécessaires à la fabrication d'autres zombis. Nouveaux zombis qui déterreront à leur tour d'autres richesses. cela sonne bien, non ? Malheureusement ce plan semble tellement bon que d'autres nécromanciens sont après le même cimetière que vous.

matériel

- 1 plateau Cimetière
- 1 plateau Mausolée
- 4 plateaux Joueur
- 1 Marqueur premier joueur
- 50 tuiles Morceau de corps (3 types)
 - Normal (rouge)
 - Contre-attaque zombi (rouge)
 - Restes du Maître (bleu-vert)
- 47 tuiles Trésor (2 types)
 - Normal (jaune)
 - Equipement (gris)
- 40 jetons Zombi de couleur (10 en 4 couleurs)
- 68 jetons Morceau de corps nommé (17 en 4 couleurs)

mise en place

1. Placez le plateau cimetière à portée de tous les joueurs
2. Distribuez les plateaux Joueur aléatoirement
3. Donnez le Marqueur premier joueur à celui qui est allé visiter une maison hantée en dernier
4. Mélangez toutes les tuiles Morceaux de corps et Trésor ensemble. Placez-les face caché à côté du cimetière.
5. Donnez à chaque joueur les jetons Morceau de corps nommé de sa couleur. Les joueurs séparent les jetons de même nom, formant une pile avec chaque. Ils mélangent ensuite, face cachée, chaque pile avant de les placer chacune sur leur pierre tombale respective.

par exemple : Tous les jetons violet nommés « Emily » devraient être mélangés ensemble et placés face cachée sur la stèle nommée « Emily » du plateau violet. Ceci représente un zombi constitué nommé « Emily ».

6. Donnez aux joueurs les jetons Zombi correspondant à leur couleur. Chaque joueur devra séparer alors les jetons représentant les 3 zombis constitués des autres. Les Zombis constitué sont placés à côté du plateau, le joueur commence la partie avec ces derniers. Les autres sont placés sur le plateau, pour montrer qu'ils sont inutilisables pour le moment.

tours de jeu

Il y a habituellement 6 tours de jeu dans une partie. Chaque tour de jeu est divisé en 4 étapes, durant lesquelles les joueurs assignent à leurs zombis des actions comme combattre, voler, ou piller les tombes.

Le but est d'avoir en fin de partie le plus de points en Trésor et Morceau de corps inutilisés, ou d'avoir ressuscité le Maître. Au dos du manuel se trouve un rapide résumé des étapes d'un tour. Voici ces étapes :

1. **Renouveler le cimetière**
2. **Placer les Zombis**
3. **Résolution des Actions**
4. **Gestion des Zombis**

1. RENOUELER LE CIMETIERE

Placez aléatoirement 16 tuiles tirées de la pile à côté du plateau. Les tuiles sont placées face visible sur les 16 cases du plateau cimetière. (NdT – à la fin d'un tour les tuiles non collectées sont remises dans la pile ; donc on place TOUJOURS 16 nouvelles tuiles en début de tour).

2. PLACER LES ZOMBIES

Les joueurs utilisent les Zombis pour enchérir sur les places et des rangées du cimetière. Ces Zombis exercent une influence, mesurée en cerveau, en fonction de la place qu'ils occupent. A la fin d'un tour, un joueur possédant une influence majoritaire sur une case déterre ce qui s'y trouve.

Chaque joueur, à commencer par le joueur détenant le Marqueur premier joueur et en suivant le sens des aiguilles d'une montre, place un Zombi face-cerveau cachée sur une case de son choix. Les cases Action se trouvent sur le cimetière, le mausolée, le Marqueur premier joueur ou le propre plateau des joueurs, et permettent différents effets.

les différentes cases action :



- a. Fouiller une rangée – ces carrés sont placés sur le bord du plateau cimetière
- b. Fouiller une case – vous pouvez placer un Zombi sur un carré du cimetière. Dans ce cas, le Zombi n'exercera d'influence que sur cette case (avec un bonus de +1 NdT).



- c. Voler – Situé sur le plateau du joueur, tout zombi placé là permet d'aller un jeton au hasard dans le coffre ou le labo d'un autre joueur.
- d. Le marqueur premier joueur – Placer un Zombi ici permet deux choses : 1. de donner le Marqueur premier joueur à n'importe quel joueur ; 2. de regarder secrètement la valeur d'un Zombi placé par un autre joueur.



notez bien

Quand un joueur place un Zombi sur le Marqueur premier joueur, il choisit immédiatement 1 zombi placé plus tôt ce tour par un autre joueur et regarde secrètement sa valeur en cerveau. Ceci est un bonus pour avoir placé son Zombi sur le Marqueur. Toutefois, ce Zombi peut-être ôté du Marqueur s'il est attaqué. Le Marqueur libéré peut alors être à nouveau choisi et il est donc possible que ce bonus soit à nouveau appliqué. Il peut l'être plusieurs fois dans un même tour.



- e. **Attaquer** – ces cases sont situées dans le Mausolée, et permettent d'attaquer un Zombi placé sur une autre case action (y compris une autre case attaque – NdT).

les combats :

Pour engager en combat n'importe quel Zombi déjà placé à ce tour, placez un Zombi face-cerveau visible sur une case libre Attaque du Mausolée. Indiquez immédiatement le Zombi ciblé et révélez sa face-cerveau.

- ! Le propriétaire du Zombi ciblé (le défenseur) retourne alors le jeton en haut de la pile correspondante à ce Zombi (sur la stèle de son plateau). Ce jeton est posé sur l'ombre de la pierre tombale correspondante.
- ! Le total des valeurs sur les jetons placé dans l'ombre de la stèle montre les dommages subis par le Zombi. Les dommages sont permanents.
- ! Si le jeton Morceau de corps retourné était un Morceau de corps Normal (« Normal Corpse »), le pion du défenseur est placé sur la case « Défenseur déplacé » (« Removed défender »). Le combat est terminé.
- ! Si le Morceau de corps retourné était une « Contre-attaque zombi ! » (« Zombie fights back ! »), l'attaquant doit retourner lui aussi le jeton en haut de la pile correspondante à ce Zombi (sur la stèle de son plateau). Ce jeton est aussi posé sur l'ombre de la stèle correspondante. Si le jeton est un Morceau de corps normal, le combat est terminé. S'il est encore retourné une « Contre-attaque zombi ! », répétez le processus jusqu'à qu'un joueur retourne un morceau de corps normal.
- ! Tant que le défenseur n'est pas le dernier touché dans le combat, il reste à sa place sur le plateau (ce n'est que grâce à une Contre-attaque qu'un Zombi peut rester sur place – précision de l'auteur sur BGG - NdT).
- ! Si un jeton Equipement est retourné (parce les zombis peuvent être équipés, et ce jeton Equipement est placé en haut de la pile d'un zombi - NdT) suivez les instructions quant à l'effet de l'objet puis défaissez-le dans la boîte de jeu. Dans ce cas, le combat cesse immédiatement (le zombi n'est pas considéré comme blessé mais il quitte sa place quand même - NdT) sauf si l'objet était l'Epée.
- ! (NdT - Précision de l'auteur sur BGG : si un Zombi ne peut plus retourner de jeton suite à une blessure, rien de particulier ne se passe. Il ne peut pas Contre-attaquer, et perd logiquement sa place.)

Les joueurs continuent les étapes du tour jusqu'à ce que tous leurs pions Zombis utilisables aient été placés. Si un joueur à son tour n'a plus de Zombis à poser, son tour est simplement ignoré (passe au joueur suivant).

Une fois tous les zombis placés on passe à la face de Résolution des actions.

important

1. on ne peut placer qu'un seul zombi par case action
2. la plupart des actions ne sont résolue qu'une fois tous les zombis placé. Les seules actions se réalisant immédiatement au placement d'un pion sont les combats, les effets déclenchés durant les combats et regarder un pion d'un autre joueur.

3. le Mausolée est le seul lieu qui n'ait aucune limite au placement. Il n'est jamais à court de cases, placez seulement les pions à la suite des premiers.

3. RESOLUTION DES ACTIONS

Une fois tous les zombis placés, retournez-les tous de façon à révéler les face-cerveaux. Les zombis placés sur des cases Action résolvent leurs actions dans cet ordre :

- 1. Le vol**
- 2. Les fouilles**
- 3. Le Marqueur premier joueur**

a. Le vol

Tous les zombis placés dans une case « Vol » (« Steal ») peuvent dérober un jeton au hasard dans la case « Coffre » (« Vault ») ou Labo (« Lab ») d'un autre joueur. Attention, les joueurs doivent avoir placé leur jeton dans la case correspondante (pour voler un Labo, il faut avoir placé son Zombi dans la case Labo). Tous les vols ont lieu simultanément. En conséquence, si un joueur vole un jeton ce dernier ne peut être revolé à ce tour-ci. Il faudra attendre le tour prochain. Une fois toutes les actions vol réalisées, placez les jetons volés dans les cases correspondantes de votre plateau (les Morceaux de corps dans le Labo, les Trésors dans le Coffre).

b. Fouiller des tombes

! S'il y a un Zombi sur une case « Fouillez cette rangée » (« Dig this row ») chacun exerce sur chaque case de cette rangée un effort de fouille équivalent à son potentiel en cerveau. Ce potentiel est équivalent au nombre de cerveaux dessinés sur les pions.

! Si un Zombi est placé sur une case précise du cimetière, il n'exerce un effort de fouille que sur cette case. Son potentiel de fouille est toutefois augmenté de 1 sur cette case.

! Par exemple, un Zombi avec 2 cerveaux mais placé sur une case du cimetière équivaldra pour cette case à un potentiel de fouille de 3.

c. Estimation du pouvoir de fouille

Estimez les enchères pour chaque case du cimetière une par une. Tout joueur exerçant une majorité de cerveau sur une case remporte son contenu. En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, on compare le nombre d'Os. Celui qui en a le plus remporte l'égalité. S'il y a encore égalité, et qu'un joueur est sur le Marqueur premier joueur, ce joueur remporte la tuile. Si l'égalité n'est pas résolue, les objets sont simplement replacés dans la pile.

d. Où mettre ses trouvailles

Placez les Morceaux de corps ou les restes du Maître dans le Labo, et les Trésors dans le Coffre.

e. Exemple de résolution

Regardons les jetons Trésor :

Le Trésor de valeur «1» : il est sous l'influence de 5 cerveaux de chaque côté (Shaun + Carrie vs. Henri + Emile). Dans ce cas on compare les Os. Le vert en cumule 4 contre seulement 2 pour le violet. Le vert l'emporte.

Le Trésor de valeur «2» : il a exactement 2 vert et 2 violet, et 1 Os de chaque côté. C'est une égalité, le jeton est remélangé.

Le Trésor de valeur «3» : il est sous l'influence du vert (Shaun) pour 2 et sous l'influence du violet pour 5 (2 de Emily + 2 de Pascal + 1 de bonus parce que Pascal est directement dessus), le violet l'emporte.

Le Trésor de valeur «4» : il n'y a qu'un vert dessus (Ash) donc il remporte l'objet.

Le Trésor de valeur «5» : il est l'objet d'une égalité entre le vert (Shaun) et le violet (Emile). Le vert a plus d'Os donc il remporte le jeton.

Le Trésor de valeur «6» : aucun joueur ne s'est placé dessus, il est remélangé.

plus pris en compte dans la décompte final des points de victoire. Il est possible d'accumuler des jetons Equipement sur un seul et même zombi (précision de l'auteur sur BGG - NdT).

5. LA FIN DU JEU

Si, durant la phase de renouvellement du cimetière, il n'y a plus assez de jetons pour remplir toutes les cases du plateau, la partie prend fin immédiatement. Si un joueur a les 3 éléments du cadavre du Maître dans son laboratoire à ce moment là, le joueur ressuscite le Maître et gagne la partie.

Autrement, tous les joueurs additionnent la valeur des jetons Trésor dans leur Coffre, et celle des jetons Morceau de corps inutilisés dans leur Labo. Le joueur totalisant le plus de points a gagné. Les restes du Maître n'ont aucune valeur.

a. Les égalités en fin de partie

Si des joueurs sont à égalité en fin de partie, c'est le joueur possédant le zombi actif avec la stèle de plus grande valeur qui est vainqueur. Si l'égalité continue, les joueurs ex-æquo partagent leur business et se réjouissent ensemble dans la victoire.

6. CLARIFICATION DES PIONS OBJET

L'Épée : elle est considérée comme une Contre-attaque zombi, mais est défaussée une fois son effet accompli.

La Pelle : elle permet au propriétaire de ce zombi de sélectionner une case du cimetière, qui n'est pas directement occupée par un Zombi, et d'en prendre immédiatement le contenu.

La Baguette : elle permet au propriétaire de ce zombi de choisir un autre zombi. Remélangez les morceaux de corps de ce dernier qui sont dans l'ombre de sa stèle avec les morceaux encore sur la pierre tombale.

Le Télescope : le joueur qui a causé le retournement ce jeton doit révéler tous ses jetons Zombi, et devra désormais placer durant le reste du tour ces jetons face visible (précision donnée sur BGG - NdT).

7. LES VARIANTES

a. Pour nouveau joueur

Si vous ou d'autres joueurs n'avez jamais joué auparavant, vous pouvez supprimer les actions Attaque du Mausolée et celle du Marqueur premier joueur. Pour le reste appliquez le reste des règles habituelles.

b. Pour 2 joueurs

! Les joueurs ne peuvent construire un nouveau zombi au premier tour.

! Durant l'étape 3 (Résolution des actions), si un joueur a un total de valeur de zombi (addition des valeurs des stèles des zombis actifs) inférieur à l'autre, et qu'il n'y a aucun jeton sur le Marqueur premier joueur, on considère que celui qui a la plus faible valeur en zombi a un zombi placé sur le marqueur. En conséquence, il gagne les égalités et choisit le premier joueur.

! On ne peut utiliser l'action Attaque du Mausolée qu'un nombre limité de fois : autant de fois que votre adversaire a utilisé l'action attaque +1. Ce qui signifie, qu'une fois que l'on a attaqué, on ne peut recommencer tant que l'adversaire n'a pas lui-même attaqué.

c. Pour moins de hasard

Si vous voulez réduire la part de hasard du jeu, vous pouvez jouer les jetons Zombi face visible. Dans ce cas, un joueur qui pose un jeton sur le Marqueur premier joueur gagne les égalités avant que l'on compte les Os. De plus, l'effet du Télescope permet dans ce cas au joueur de regarder et choisir ce qu'il vole ce tour-ci. Cette variante double toutefois le temps de jeu.

Traduction, correction et mise en page : Grenko.

GRAVE BUSINESS

tour de jeu

1. renouveler le cimetiere
2. placez les zombis *un seul zombi par case !*
 - a. fouiller une rangee
 - b. fouiller une case *bonus de +1*
 - c. voler *bloo ou coffre*
 - d. marquer premier joueur
regardez secrettement un jeton place
 - e. attaquer
3. resolution des actions dans l'ordre suivant :
 - a. vol
 - b. repartition des fouilles
 - c. determination du premier joueur
4. management des zombis
 - a. destruction des zombis qui ont des dommages superieurs ou egaux a leur valeur.
 - b. construction de nouveaux zombis
 - c. equipement des zombis

fin de partie :

immmediatement quand on ne peut remplir a nouveau le cimetiere, si personne n'a les 3 morceaux du maibre on comptabilise les elements dans les bloo et coffres.

clarification des jetons :

- strick back : le defenseur contre-attaque
- epee : contre-attaque
- pelle : prend un jeton libre du cimetiere
- baguette : soigne totalement un zombi
- telescope : revele tous les jetons d'un joueur